

SNABBGUIDE TILL ROLLPERSONERNAS SÄRDRAG

Tommy	Fobi(er): Djupt vatten Tatuering: Halva symbolen Ärr på handlederna: Inga Övrigt:
Tristan	Fobi(er): Djupt vatten, att bli vidrörd, sex, paranoia Tatuering: Halva symbolen Ärr på handlederna: Färska sår Övrigt: Oerhört klumpig. Poltergeistfenomen i hans närhet
Thomas Jr	Fobi(er): Reflekterande ytor (främst speglar), sex Tatuering: Halva symbolen Ärr på handlederna: Fullt synliga, men gamla Övrigt: Lätt drogerberoende (men det vet han inte om!)
Theodora	Fobi(er): SEX, djupt vatten, speglar Tatuering: Hela symbolen Ärr på handlederna: Svaga Övrigt: Små och stora blackout, stark magisk potential
Thomas Sr	Fobi(er): Inga! Tatuering: Hela symbolen Ärr på handlederna: Knappt synliga Övrigt: Total minnesförlust



Hel tatuering



Halv tatuering

HJÄLP! VAD HÄNDER OM NÅGON...

...försöker lämna Huset? Det går inte. De går vilse i dimman/skogen och kommer tillbaka till Huset. Om Theodora vill kan hon dock i kraft av sin omedvetna magi framkalla saker som t ex en trevlig picknickplats eller en kyrka, men detta fungerar endast när det är Theodora som visar vägen. Magin är dock begränsad - i slutändan kommer alla ändå alltid att hamna vid Huset. Observera att den enda människa de någonsin kommer att stöta på - oavsett vilka platser Theodora framkallar - är Timmy.

...dödas? Timmy kommer att dyka upp och försöka förhindra detta. Om han inte lyckas kan två saker hända. Den ena är att hela scenariot "försvinner" - Theodora-personligheten i den riktiga världen dör utan att komma till insikt. Läs i sådana fall den kursiva texten i 5.1 för spelarna. Det andra alternativet är att du låter scenariot "loopa" - se 5.2 för vidare instruktioner och valmöjligheter.

...skadar sig? Om någon skadar sig kommer samma skada - fast läkt och i form av ett ärr eller en felande fingertopp eller vad det nu kommer att vara - omedelbart att uppstå hos de äldre versionerna av jaget. Observera att de själva inte reagerar nämnvärt på sin *egen* skada - vad då, det ärret har ju funnits där länge - men däremot kan de lägga märke till förändringen hos varandra.

...eller några försöker genomföra en rit? Det är upp till dig, men förmodligen fungerar den om de tror tillräckligt starkt på den, särskilt Theodora och Jr... minns dock att Theodoras magi är starkare än Jrs!

...försöker kasta bort smycket? Det går inte. Dvs, det går alldeles utmärkt att kasta det i sjön, brunnen etc, men inom kort kommer det att dyka upp i Huset igen - det är Timmy som räddar det. En annan variant är att det vägrar låta sig kastas bort - det fastnar i handflatan, studsar tillbaka från vattenytan etc, men risken är då att spelarna får för sig att det är oförstörbart, och då kan de inte lösa scenariot.

...förstör eller försöker dela smycket? Tja, om det smälts ner eller på något vis krossas så att halvorna inte längre sitter ihop tar scenariot slut enligt 5.3. Minns att Theodora kan "dra isär" de bägge halvorna som sedan magiskt läker ihop var för sig.

...frenetiskt letar igenom biblioteket? Det finns inget av intresse där. Tyvärr.

...försöker bränna ned eller på något annat sätt förstöra Huset? Tja, det kan de ju göra om de tycker det är kul. Om de gör det i slutet av scenariot så kan man tolka det som en "positiv" handling och ett förkastande av morfars och Kultens existens, eftersom det är deras version av Huset som förstörs, men hur det påverkar scenariot är det upp till dig att bestämma. Dock är det inte slutet på scenariot - det tar inte slut innan karaktärerna inser att de är en och samma person och försöker dela på smycket. Om spelarna verkar vara inne på helt fel spår och tror att nedbrännandet av Huset är rätt grej att göra kan du låta Theodoras kläder ta eld så att hon måste få av sig dem omedelbart... och det uppdagas att hon är man. Om du är osäker och inte vet vad du skall göra riktigt kan du alltid låta scenariot "loopa" - se 5.2.

